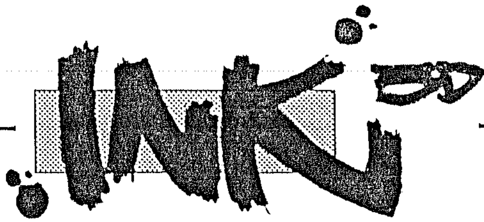
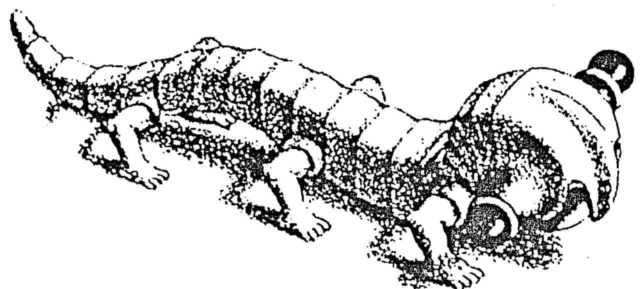


LA RETE ALTERNATIVA

Durante la **3D** verrà inaugurata la rete telematica alternativa cyberpunk, che metterà in contatto tutti quei gruppi, quelle soggettività che vogliono mettersi nel gioco della comunicazione.
Sarà una struttura completamente aperta e non gerarchica, che permetterà, più alle periferie che al centro, di usufruire del flusso comunicativo senza censure e di potervi intervenire direttamente.
Al momento collega le seguenti città **Milano, Roma, Livorno, Trento, Firenze, Padova, Bologna.**
La rete dovrebbe raggiungere livello naziona le entro la fine dell'anno.
L'accesso è gratuito attraverso MODEM V21-22/BIS.
Per cominciare, in attesa di raggiungere la più completa autonomia, la rete si appoggerà alla già esistente FIDONET che ha messo a disposizione un' area la quale , grazie ad un programma presenterà le possibilità della futura configurazione tra servizi:
una posta elettronica, bollettini con informazioni giornaliere(concerti, spettacoli, manifestazioni..)



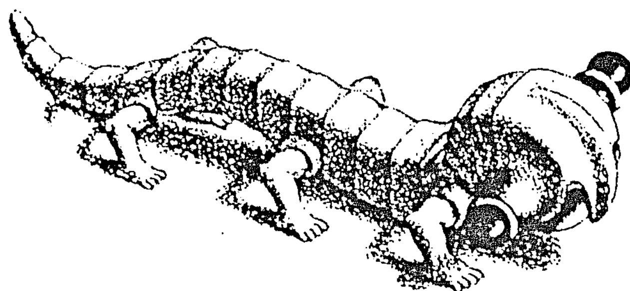


I.N.K ISOLA NEL KANTIERE

IL 10 NOVEMBRE 1988 un gruppo di audaci conquista un buco nel costosissimo nonchè fallimentare progetto ARENA DEL SOLE .
E' l'inizio di un'intendsa attività culturale (concerti, spettacoli teatrali, cinema, mostre, feste).
Il meritato successo della costante attività di questi ragazzi è testimoniato dalla larga partecipazione di giovani che hanno trovato in questa proposta tutto ciò che la città non è mai riuscita a dare loro in maniera così accessibile.

Le proposte culturali dell INK, pubblicizzate anche dai quotidiani, hanno costretto l'amministrazione comunale al tacito consenso usandola come fiore all'occhiello di questa città " tanto libera ed alternativa".

Questo involontario quanto gratuito servizio reso alla città, non sembra più essere gradito, visto le sempre più insistenti visite da parte dell forze dzll'ordine, che fino a poco tempo fa non ne facevano, GIUSTAMENTE, una questione di loro competenza.

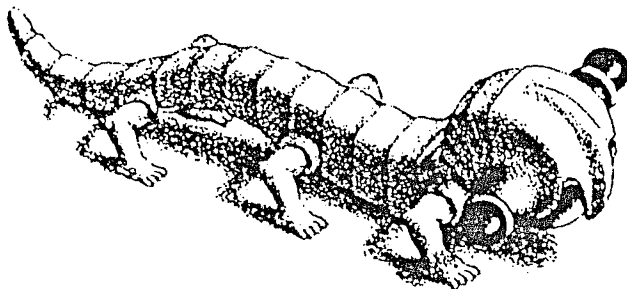




MEETING TELEMATICO 3D

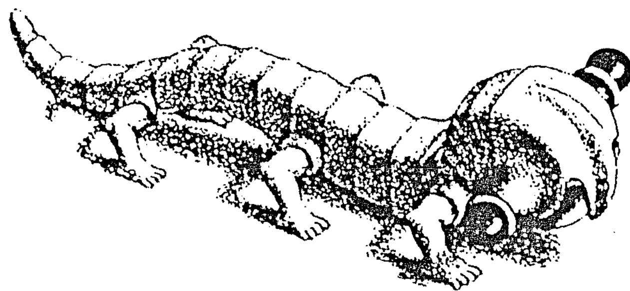
E' un momento di incontro ed informazione sull'utilizzo della rete telematica. Verranno analizzati i vari metodi e possibilità di ingresso sulla rete, compresa l'attivazione di una nuova rete sperimentale.
E' un momento importante di incontro anche per chi non ha mai avuto la possibilità di utilizzare questi mezzi ampliando la propria conoscenza.
Tutti avranno la possibilità di partecipare e di interagire:
INK 3D E' DI LIBERO ACCESSO.

VENERDI' 15 MARZO incontro, informazioni e attivazioni in un'atmosfera dove immagini e suoni si fondono in un unico rumore di fondo.
SABATO 16 MARZO azione.....Le immagini diventano realtà, l'interazione uomo- macchina diventa tangibile..chi è uomo?E chi la macchina?
DOMENICA 17 MARZO offensiva in corso, le immagini escono dallo schermo, vicino a te non sarà più possibile sapere chi cammina..





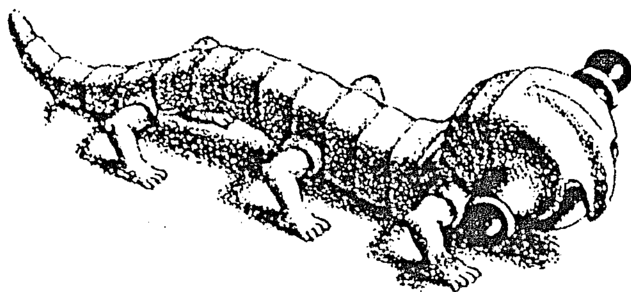
L'I.N.K. è uno spazio pirata.
I.N.K.3D è una mappa invisibile
una rete intrecciata di relazioni, connessioni, origini.
Ogni punto della rete corrisponde ad una posizione strategica, risultante del percorso.
Tutti i movimenti dei punti sono in funzione della propria sopravvivenza, diffusione e per la salvaguardia della mappa stessa.
Il 15-16-17 MARZO tutti i punti della mappa si muoveranno simultaneamente in un' operazione offensiva per la difesa della mappa stessa.
La difesa della mappa è funzione del flusso di informazione.
L'offensiva della mappa è trasmissione di informazione......

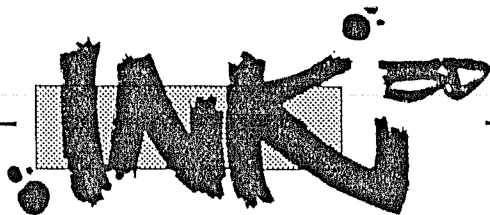




PERGOLA VIDEO

Soddisfatta l'esigenza dello spazio, C.S. Pergola si è subito proiettato nella comunicazione del proprio immaginario concentrandosi sull' informazione veloce cercando anche nuove forme dinamiche per manifestare in modo diverso uscendo il più possibile anche dai canoni tradizionali del Movimento.
CURENT...NO GASS.....





oggettiva, del diritto esclusivistico leonino del veicolante il messaggio.

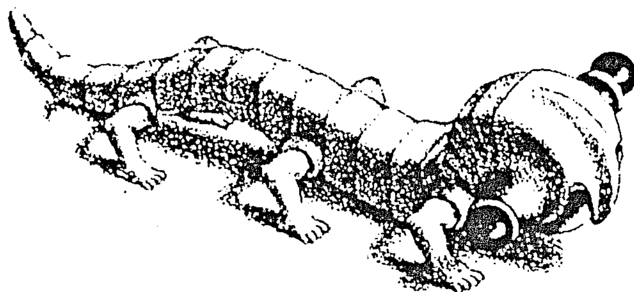
RISULTANTI PRATICHE, E TANGIBILITA' DELL'OGGETTO
Quindi distribuzione orrizzontale di informazioni, uso funzionalistico della controinformazione, veicolazione nozionista, tecnica, numerica, ma anche espressiva, creativa, spirituale, senza passare attraverso il collo d'imbuto del processo di moltiplicazione materiale del vettore informativo (libro, disco, rivista, ma anche media più tecnologici). **[banche dati]**

Quindi aree di scambio informazioni, pareri, analisi e interpretazioni della realtà, garantendone l'immediata diffusione e circolazione sull'intero territorio invece che nell'area spaziotemporale locale circoscritta, distruggendo il senso di asfittica dittatura unilaterale del gestore tradizionale del processo comunicativo, introducendone il concetto di multilateralità interattiva e simultanea (e susseguente aggiornamento della veste tecnologica e del potenziale comunicativo immediato, e quindi tecnologico in quanto synergico con lo spazio/tempo, dei vecchi processi comunicativi grafologici postali e verbali)
[messaggerie]

*6058#

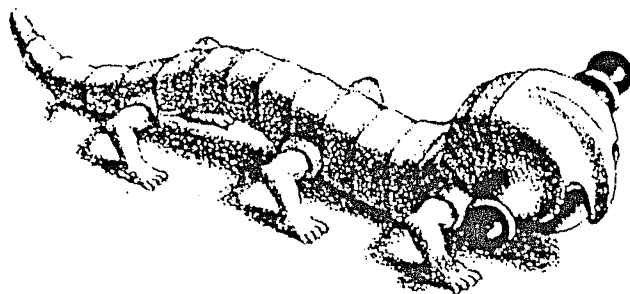
AMANDA
HACKER ZONE
LADY DOMINA

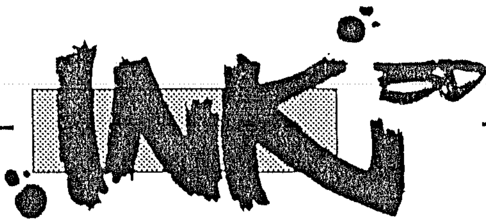
Anche e non solo messaggerie in cyberspazio
Strumenti di libera espressione / libera fruizione
del pensiero !





L'area privilegiata su cui si svolge il processo comunicativo cessa di essere quindi quella musicale per divenire quella telematica. Da un processo di produzione sonora elettrocustica, veicolata attraverso l'aggressione formale e pulsionale dei sensi, udito vista tatto in primis, si giunge alla comunicazione pura, senza mediazioni ne intermediari. Telematica è un (il/un) processo comunicativo totale non mediato, dove non avviene nessun tipo di trasduzione del messaggio, ma esclusivamente una sua veicolazione.
Quindi non più una separazione tra esecutore e fruitore, in cui il fatto comunicativo passa verticisticamente dal primo al secondo, senza che quest'ultimo possa rispondere in alcun modo se non esprimendo blandamente il proprio consenso o dissenso (notabilmente un concerto, laddove la fruizione del messaggio del musicista viene sottoposta ad un meccanismo di on/off solo al momento della scelta partecipativa, come in qualunque elementare processo di direct marketing, ma non permette una successiva modificazione dell'oggetto se non attraverso una leggera alterazione del tasso di apprezzamento conseguente alla scelta di attivare il processo).
La telematica al contrario permette una fruizione orrizzontale (distruggendo lo spazio palco e l'icona strumento musicale) del processo informativo, in cui il fruitore è anche autore e viceversa. Ciò proprio grazie alla sua natura di strumento atto a garantire la comunicazione, senza in ciò riempire di valore simbolico aggiunto il vettore di tale comunicazione. Proprio nel garantirne indiscriminatamente l'uso del mezzo stesso e nel suo permetterne la multidirezionalità, **la telematica dimostra il suo ruolo di strumento per eccellenza del concetto di comunicazione democratica**, non verticistica, e non basata sulla violenza, non intenzionale ma





ARTICOLAZIONI CYBERNETICHE

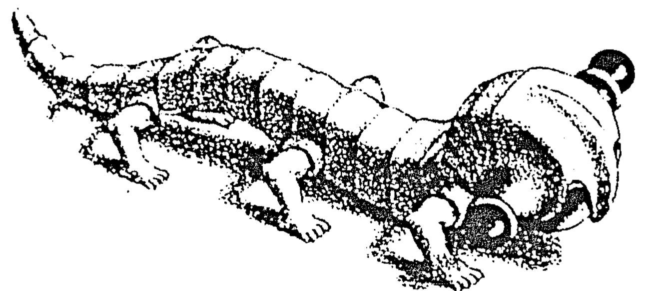
(elementi di analisi critica in Senso/Rete)

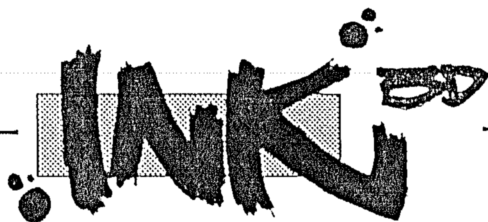
Sistemi di comunicazione integrali. Lingua come estensione del cervello e tastiera come estensione delle dita. Il terminale è un'estensione della mente, assodato, ma quel'è il pensiero che circola?

PUNK ATTO SECONDO (radici storiche del prefisso cyber).

La morte sociale, oltre che emozionale, del percorso temporale definibile come "punk" è stata causata principalmente dalla sua evidente perdita di impatto sul processo comunicativo in atto nel medesimo spazio tempo. Tradotto in altri termini, ciò che ha esaurito la sua carica è stata la capacità di veicolare nuove informazioni in un contesto ormai saturo perchè completamente separato da un esterno "non integrale". Il microcosmo ha fagocitato se stesso alterandone fino a livello zero la funzionalità dei contenuti. La ridondanza del messaggio ne ha cancellato persino la sua applicabilità pratica, e quella che doveva essere una pratica di comunicazione eversiva è finita per essere semplicemente uno stile formale, un contenitore estetico di un gesto interrotto, mutilato nel suo percorso espressivo.

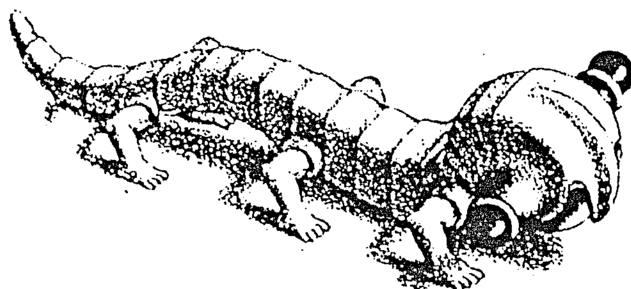
Ma tutto ciò risulta essere perfettamente logico, in quanto espressione di una maturazione di tracciato, che giunge al suo zenith ed esplode oggettivamente in supernova. Qualcosa dal punk quindi doveva/deve nascere, che ne condivida la spinta motivazionale ma aggiorni gli obbiettivi, aggiusti il tiro ma mantenga inalterato lo slancio vitale/pulsionale. Cyberpunk, appunto.

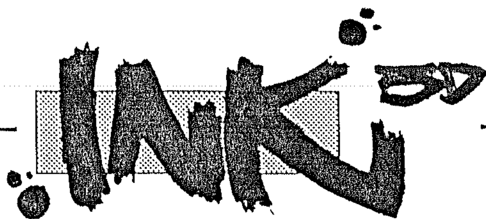




VIDEOGIORNALE
MUSICA E IMMAGINE

Il lavoro nasce come risposta immediata ad una situazione che di fatto ha circondato tutti, immergendoci in un flusso di finzione che ci ha incolloati ai teleschermi facendoci sentire impotenti di fronte a decisioni precostituite. Risulta quindi centrale la valutazione della nostra percezione della guerra e delle nostre possibilità reali di incidere sullo stato delle cose. A noi risulta inoltre chiaro che la guerra non sia iniziata con il primo fulmine e non sia finita con l'ultimo tuono, ma è iniziata quando è apparsa la prima nuvola nera e finirà solo quando scomparirà l'ultima nuvola all'orizzonte: LA GUERRA NON FINISCE QUI'!





MUTOID WASTE COMPANY

Nel caso che i veicoli dietro di te siano un incrocio fra un'astronave ed un vecchio camion arruginito, niente paura. Gli occupanti sono pacifici.

I **Mutoid Waste Gang** sono un Off-Beat band di transumanti con un' insolita filosofia. Sono dei provocatori, meccanici artisti e artisti meccanici e, per mezzo della mutazione del mondo circostante, cambiano l'ambiente dove vivono.

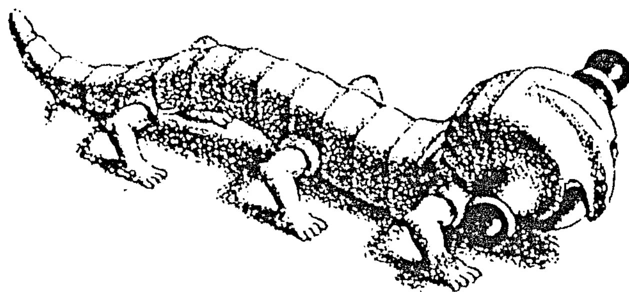
Comic stip helden, scultura dub e ritmi tribali, gente selvaggia, predicatori, performers e pazzi ispirati. Ma queste definizioni sono per loro intercambiabili: il lavoro tocca tutto lo spettro dell' arte spaziando dalla musica alla performance, dalle esposizioni alle parate a bordo dei loro macabri bus.

The **M.W.G.C.** sono un gruppo di 8-20 persone fra i 18 e i 34 anni. Vivono dentro caravan fra rottami e pezzi meccanici.

La **M.W.C.** crea un' avvincente provocazione, una variopinta mutazione di ambiente. Il road show si parcheggia in vecchi supermarket, cantieri-rovina, vecchi hangar per bus, parcheggi inutilizzati..etc.

uesta loro mobilità consente alla company di disporre sempre nuovi spazi e di occuopare dei posti che altre persone non potrebbero usare, ma che loro mutanti alla vita della Wasteland adoperano. E la loro mobilità parla per loro stessi: la mutazione, si sà, è una faccenda complessa,"Uomini e cose devono mutare fisicamente e i cambiamenti in un disastro o un post apocalisse devono essere profondi se si vuole sopravvivere" (Reverend Mutant Tracher King Mutoid OBI alias JOE RUSH)

Stralci dall'antologia cyberpunk





AUTO COSTRUTTORI

Noi siamo i mostri generati dall'immondizia e dalle privazioni. Giorno dopo giorno il nostro metabolismo ha perso il senso dell'accettazione inconscia ed automatica delle regole e delle leggi .

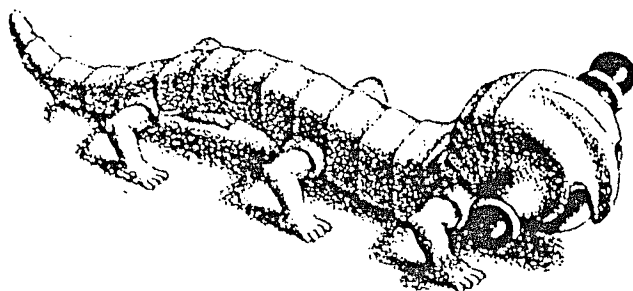
Siamo il centro della nuova metamorfosi genetica.

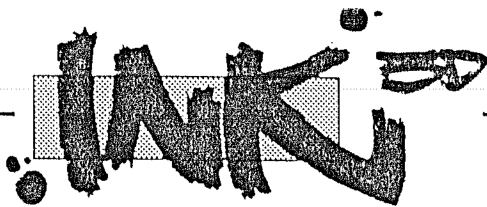
Solo chi sopravviverà ai gas della grande guerra potrà respirare l' aria del futuro.

Il nostro modus vivendi è la spontanea formazione di un nuovo stato sociale basato sul riciclaggio della pietra e dei mattoni entro i quali vivete viviamo. Facciamo parte di una delle specie animali più odiate dal genere umano. La politica ambientalista non si stacca di molto da questa forma di riciclaggio non legaqlizzat, ma in tutti i modi molto efficace ed efficente.

Ci ispiriamo direttamente alla società che popola le fogne delle nostre città.

Si', proprio loro, i topi! Da loro abbiamo appreso in egual modo come fare l'amore.



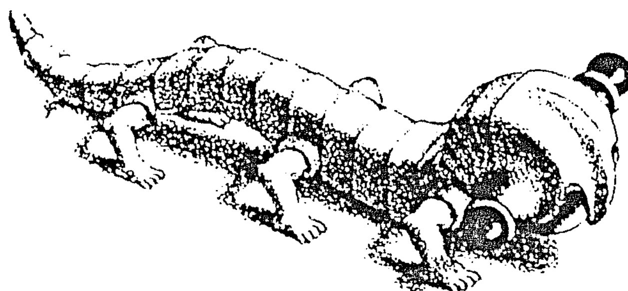


Ghetto Blaster è diventata una convention in cui è possibile vedere in azione rappers e dj's da Milano, Torino, Roma, nonchè dal profondo SUD, la oramai mitica SALENTO POSSE, con cui ci consideriamo gemmellati, alla faccia delle leghe.
Ghetto Blaster vuole essere uno stimolo per tutta la scena italiana, finora divisa ed incapace di organizzarsi sulla base delle proprie necessità ed energie. Da Copenhagen a Madrid esistono realtà hip hop attivissime su tutti i fronti: fanzines specializzate in graffiti art, interviste e recensioni, organizzazione di eventi che a volte hanno portata europea, non ultima la produzione di materiale discografico, nel caso francese e spagnolo veri esempi di come sia possibile utilizzare il rap nella propria lingua madre in maniera assai efficace: è tempo di darsi da fare anche dalle nostre parti.

Ghetto Blaster è il momento pubblico di un impegno massiccio che sicuramente chi arriva durante la jam può solo intuire: il reperimento delle attrezzature e del materiale video e sonoro, la preparazione grafica dei manifesti, i contatti con le altre città....C'è comunque una forte convinzione a sostenerci e soprattutto una grande voglia di divertirci.
La parte migliore di tutto questo, quella da cui ci aspettiamo grandi soddisfazioni in futuro, ha a che fare con il comporre finalmente i nostri testi, costruire con i dj le basi su cui ritmarli, il proporli all'esterno.
Ognuno con il suo taglio stilistico, come singoli e come parte di un' esperienza collettiva: l 'ISOLA POSSE ALL STARS.
Per farvi capire che facciamo sul serio eccovi "STOP AL PANICO" e "STOP WAR", due hip hop jam senza compromessi, composte nel momento di forte tensione che ha investito Bologna e ora su disco, totalmente autoprodotto dall'Isola: "apri la mente, squotila per capire".
Nuove facce si sono fatte già notare agli ultimi Ghetto Blaster, nuovi cantastorie urbani iniziano a comporre le rime del futuro.
In questa città zombi abbiamo innescato qualcosa...non è che l'inizio!

GHETTO BLASTER CONVENTION
ISOLA POSSE ORGANISATION
ISOLA POSSE ALL STARS

P.S: Se siacredibile o mpeno un'operazione di questo tipo, è un dibattito che lasciamo volentieri a chi ha il tempo (di questi tempi) per farlo.





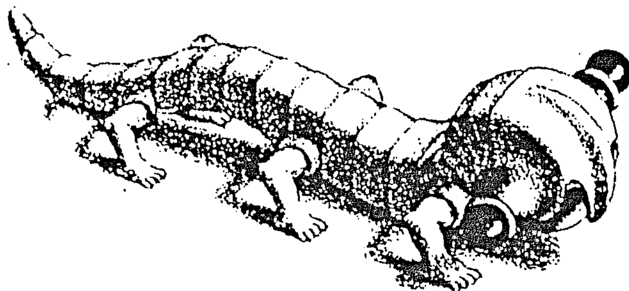
GHETTO BLASTER

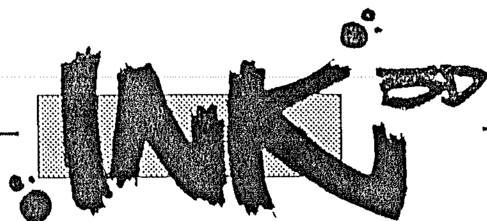
Ghetto Blaster nasce e prende forza all'interno dell'ISOLA, unico teatro possibile per le nostre manovre; L'isola di cui condividiamo lo spirito assolutamente indipendente, lo stile strategicamente selvaggio, incontrollabile, capace di coinvolgere loro malgrado, realtà molto diverse.

Ghetto Blaster è fondamentalmente una jam, un catalizzarsi di energie creative in un tempo reale scandito dal ritmo dei tam tam a bassa frequenza. La parola si inserisce in sincrono, acquistando nuova energia, diventando la voce della strada, in una forma nuova e radicale, moderna erede della tradizione dei cantastorie.Questo lo spirito del rap, del raggamuffin, nati così lontani geograficamente e culturalmente, linguaggi ritmati che affondano le loro radici in Africa, generati dai ghetti del continente americani e arrivati sino a noi attraverso media che spesso ne hanno reso irriconoscibile il valore culturale.

La truffa ha i giorni contati, siamo più che mai convinti delle enormi potenzialità comunicative di questo stilead ogni livello (fisico-mentali), e non lo lasceremo un giorno di più in mano alle mistificazioni dei "giornalistucoli" in mala fede, comunque e sempre in fuori tempo sulla realtà, nè a chi si concede il lusso di sprecare questa occasione nella sterile imitazione di stereotipi, o peggio, nello sfruttamento dei suoi simboli esteriori come moda passeggera in cui liquidare la sua intera energia (per tutti i sopracitati, e per molti altri, l'appellativo specifico è "SUCKER"). Contro tutto questo, GHETTO BLASTER è reale, ad alto volume, tangibile al 100%, e nulla concede alla posa.

Per essere ancora più efficaci ci siamo dotati di un programma detonato via radio sulle frequenze di RADIO CITTA' del CAPO (96.3 in FM) ogni Giovedì dalle 15 alle 17, le selezioni dei nostri DJ scratchatee mixate in jam style con tanta controinformazione specializzata sui, chi-come-quando e perché della scena hip hop ragga internazionale. Mentre la principale emittente musicale del paese continua a boicottare il rap, favorendo per leggi di mercato personaggi dichiaratamente razzisti come i Guns'n'Roses, limitandosi a commentare i rari PUBLIC ENEMY o PARIS con un ridicolo "gran martello che va forte in discoteca...",sentiamo come necessità primaria quella di dare massima copertura al fenomeno in tutti i suoi aspetti sociali e musicali.



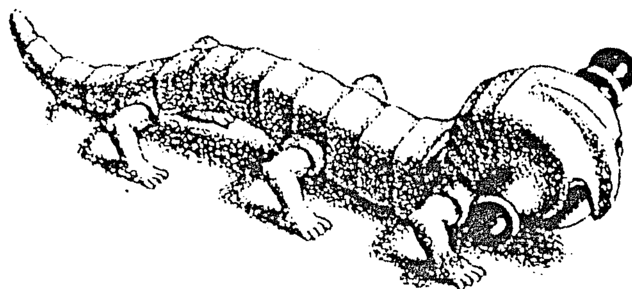


STOP AL PANICO MOVEMENT

STOP AL PANICO è rap: stile-messaggio potente e compresso dove informazione e "poesia" si legano sul nostro ritmo tribale.
STOP AL PANICO è una campagna di sopravvivenza urbana fatta di gesti liberi ed inconsueti per squotere la gente abituata ada accettare..
STOP AL PANICO è la potenza espressiva delle performance auto-costruite dove il materiale scartato dagli altri diventa protagonista e simbolo del nostro modo di vivere...
STOP AL PANICO è cercare canali di comunicazione realmente funzionali per la nostra battaglia, non uno slogan ma informazioni.
STOP AL PANICO è un virus che produce un'altra possibilità di mutazione rispetto a quella panico-depressiva..
STOP AL PANICO sono le occupazioni: spazi liberi per menti libere..
STOP AL PANICO E' L'ISOLA.

STOP AL PANICO VIDEO

Un video clip: è una **INK MEGALOW BUDGET PRODUCTION.** E' girato con basse tecnologie e minitroup, in formato 3/4 hi-band; mezzi scelti per una sua maggiore qualità e circolazione.
D'altro canto è un video che non tiene conto nella sua stesura e realizzazione di limiti burocratici, economici, spazio temporali. E' il primo capitolo di una nuova serie di iniziative, importante non solo come ennesimo apporto alla campagna STOP AL PANICO a cui è legato per scelte estetiche e per percorsi ideologici,ma anche e soprattutto come sperimentazione artistica, non punto di arrivo, ma tappa di questo nuovo percorso. Se la campagna STOP AL PANICO cerca canali di comunicazione funzionali per la nostra battaglia, il video riesce in questo intento.
BUDGET: £700.000
Scritto, sceneggiato, girato e diretto da **GROG e RADICAL K.**
Segreteria di produzione: **SANDRA MURER.**





CYBER TV

La **CYBER TV** nasce dall'esigenza di utilizzare in maniera alternativa i mezzi di comunicazione convenzionali. Attraverso la sperimentazione liberi da ogni ruolo, si è cercato un rapporto diverso con i mezzi tecnologici al fine di trovare linguaggi e mezzi espressivi adatti ad una nuova comunicazione e libera informazione.
La **Cyber TV** ragiona in termini globali, è quindi collegata a tutti i centri sociali e realtà alternative che in queste direzioni si muovono.
L' INK 3D è un punto di partenza......

